KONAMI®

NES-E2-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

SNAKE'S REVENGE™

HOW TO PLAY

Ⓣ

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

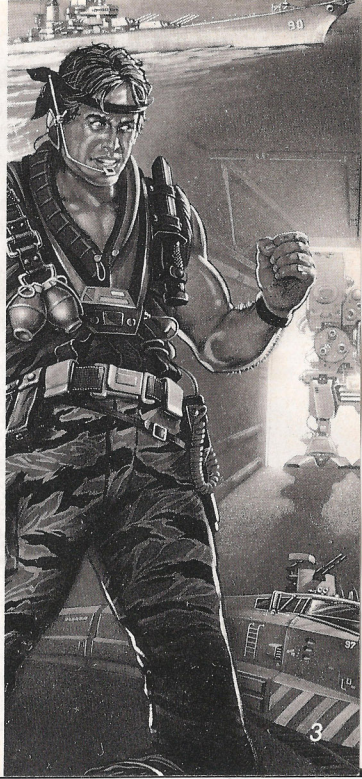
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

WELCOME TO THE WORLD OF KONAMI!

You're now the proud owner of Konami's authentic version of Snake's Revenge for the Nintendo Entertainment System. We suggest that you read the following instructions thoroughly before infiltrating Higharolla Kockamamie's heavily guarded FORTRESS FANATIC.

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION/ HOW TO PLAY 4
THE COMMANDOS 5
CONTROLLING THE ACTION 6
BATTLE FIELDS 7
TOP SECRET MODES 8
WEAPONS 9
EQUIPMENT 10
CODE NAME: PASSWORD 12
SURVIVAL TIPS 13
TAKING CARE OF YOUR GAME 14



DESTINATION ISHKABIBIL

The radar invisible Stealth copter dips and weaves through the narrow passes of a vast mountain range which stretches from the borders of Teristan to its capital city Ishkabibil. Only minutes from the drop zone, you clutch your assault rifle and stare out the window. Darkness is everywhere.

Your fellow commandos from the FOX HOUND Battalion sit across from you. One sharpens his knife. The other polishes his grenades. No one speaks, but through the silence a message comes across loud and clear —this will be the most dangerous mission ever attempted, even more so than the infiltration of Colonel Vermon CaTaffy's stronghold.

For now, you're challenging Higharolla Kockamamie and his army of raging lunatics. And you must overcome untold hundreds of Uzi toting soldiers, a heavily armed battleship and a loaded locomotive to reach your objective, destroying Higharolla's Ultra-Sheik Nuclear Attack Tank. Or else the world will be knocked to its knees by a fellow who has won the "Merciless Man of the Year Award" eight straight times.

HOW TO ACCOMPLISH YOUR MISSION

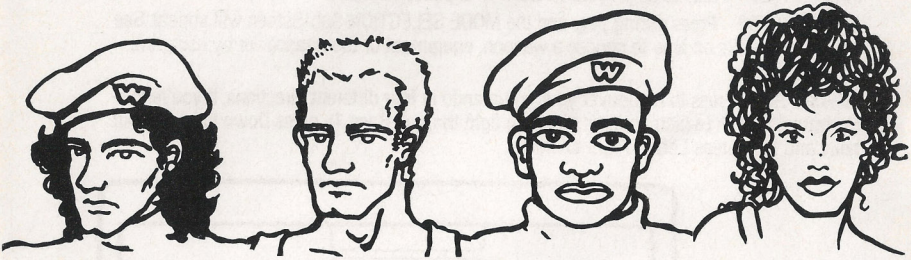
Once the Stealth copter has penetrated Teristan's airspace, it will drop your squad on the fringes of Fortress Fanatic, a terrorist sanctuary on the outskirts of Ishkabibil, where Higharolla's crackpot troops are stationed. From there you'll have to infiltrate the fortress, utilizing all of the skills you learned in FOX HOUND's Sneak Attack School. Shhhhhh, quiet. Or else you'll suddenly be surrounded by assault troops who don't play by the rules of the Geneva Convention.

As you "snake" through the fortress, keep your eyes peeled for hidden weapons, crucial equipment and, most importantly, POT's (Prisoners Of Terrorism) who'll supply you with information vital to the operation's success. Also be on the alert for searchlights and heli-snoops that'll be looking to give your position away.

If, during the mission, you receive a CALL SIGNAL, or at any time want to contact J.T., Nick or Jennifer, use your transceiver (See p. 8 for details).

Finally, remember this: You must locate special Pass Cards to advance through enemy buildings or to enter rooms that contain "must have" weapons and equipment. Each of these cards (1-8) has a secret code which corresponds to various doors, and without them you might as well turn in your combat fatigues for a civilian's suit.

THE THREE COMMANDOS *(And their foxy friend Jennifer)*



(Place your name here)

AKA: SOLID SNAKE

A black belt in 32 forms of oriental combat and skilled in every weapon known to man, you're FOX HOUND's most lethal fighting machine. You're a combination Rambo, James Bond, John Wayne and Lawrence of Arabia. You're also the leader of this perilous mission, and if you bite the dust, so does the free world.

J.T.

A Double Naught Spy from the Air Force's super secret Intelligence Department, John Turner is the greatest camouflage artist ever. He was last seen somewhere in South Vietnam back in 1969. But don't worry, he'll show up for this mission.

COMMANDO NICK MYER

Nick graduated magna cum laude from Harvard, but found that Wall Street's cutthroat attitude was too tame. So he joined FOX HOUND and quickly became an explosives guru and leader of the Nitroglycerin Division. Nick's nickname: La Bomba.

JENNIFER X

Very little is known about Jennifer, except the fact that she has an uncanny ability to infiltrate an enemy's headquarters. She's currently posing as a computer expert in the nerve center of Fortress Fanatic. Rumor has it that she's the younger sister of Ginger from Gilligan's Island. Hint: Her secret code name is Yr. Person.

CONTROLLING YOUR COMMANDO

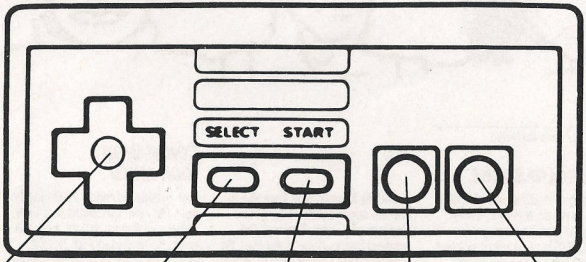
A BUTTON In the Main Screen, press to use your weapons or equipment. In the Horizontal Screen, press to jump.

B BUTTON In the Main Screen, press to punch or stab. In the Horizontal Screen, press to use your weapons.

START BUTTON Press to begin your mission or to pause the action.

SELECT BUTTON Press during play and the MODE SELECTION Sub-Screen will appear. See page 7 for details on how to choose a weapon, equipment or the transceiver by using the Sub-Screen.

CONTROL PAD Press to maneuver your commando in four different directions. If you're in a Horizontal Screen (which appears after you fight through Base 1), press Down to lie on your belly and then press Left or Right to crawl.



Control Pad **Select** **Start** **B Button** **A Button**

BATTLE FIELDS

MAIN SCREEN

Your Life Line

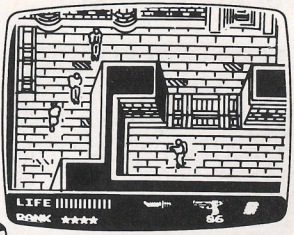
Your Rank

Remember, the higher your Rank, the longer your Life Line.

The weapon you've chosen from the B Section of the Weapons Screen

The weapon you've chosen from the A Section of the Weapons Screen

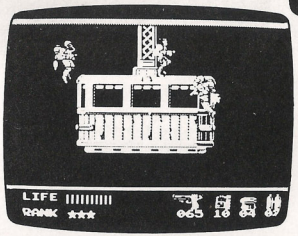
The equipment you are using



HORIZONTAL SCREEN

Your Life Line

Your Rank

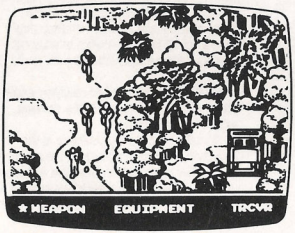


The weapon or equipment you are using

The number of explosives

The number of rations

The number of oxygen tanks



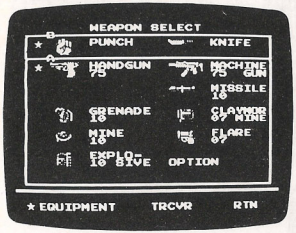
THE MODE SELECTION SUB-SCREEN

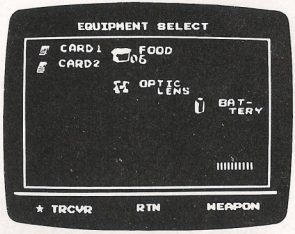
Throughout the mission you'll be searching high and low for special weapons and equipment important to your survival. You'll also be keeping in constant contact with your cohorts for clues.

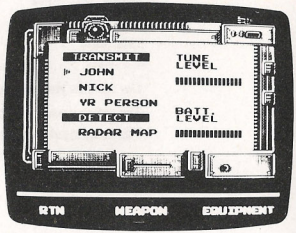
At any time, you can change primary weapons, switch to different equipment or use the transceiver. To do so, press the Select Button and the MODE SELECTION Sub-Screen will appear. Next, use the Control Pad to move the "star" to either Weapon, Equipment or Transceiver. Finally, press the A Button.

When you've finished changing items, guide the "star" back to the Sub-Screen, using the Select Button, and position it with the Control Pad next to RTN. Press the A Button, and you'll be back in the thick of things.

TOP SECRET MODES







WEAPONS MODE

In this mode there are two sections: A & B. In the B section you'll choose to either fight with your fists or with a knife. In the A section you'll decide which weapon is most appropriate for whatever combat situation you're in. For example—if the enemy traps you in a room with a door jamming device, you'll want to switch to either hand grenades or plastic explosives to destroy it.

To make selections, press the Select Button to move the "star" from section to section, then press the Control Pad to choose a weapon. After your selection, press the A Button, then press the Select Button to return to the MODE SELECTION Sub-Screen.

EQUIPMENT MODE

In this all-important mode, you'll select the equipment you need by following the same sequence described under the Weapons Mode.

Remember, this is the mode where your Pass Cards are kept. During the mission, you'll have to move the "star" from card to card to enter certain rooms. Once in a room you might have to switch your equipment again. For example—if you suddenly find yourself under water, you'll have to move the "star" to the oxygen tank until you come up for air.

Another reminder: Your rations are also stored here. If your Life Line runs low, switch to this mode, move the "star" to the rations, then press the A Button. It'll make you feel like a new Commando!

NOTE: The deeper you go into the game, the more weapons and equipment you'll have to choose from.

TRANSCEIVER MODE

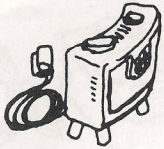
In this mode you can either respond to a CALL SIGNAL by pressing the Select Button or try and initiate communications with one of your co-commandos. To make a call, press the Control Pad to line up the cursor with either J.T., Nick or Jennifer, then press the A Button. If they're clueless they won't respond... but keep trying throughout the mission, because you never know when they might have a hot tip for you. A word of warning: your tranceiver is useless when the enemy's alarm sounds.

NOTE: After you finish reading each piece of the message on the screen, press the A Button.

An extra function of this mode is the Detection Channel. If you move the cursor to this special channel and press the A Button, a grid will appear. If J.T or Nick has planted a transceiver for you to track down, its location will flash.

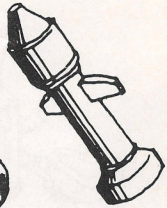
LETHAL WEAPONS

Beretta M92
A punishing firearm that can be equipped with a silencer.



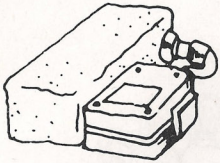
Claymore Mine
Press the A Button once to arm it and again to set off the explosion.

Guided Missile
Once fired, use the Control Pad to direct this missile toward its target. NOTE: You cannot move while controlling the missile.



The Mine
Place in key locations to surprise oncoming enemy soldiers. Note: Up to 3 mines can be placed per screen.

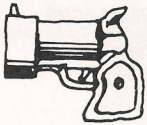
H&K MP5 Machine Gun
A semi-automatic submachine gun that can also be equipped with a silencer.



Plastic Explosives

ACME's Official Commando Knife

Flare Gun
When the screen goes dark, this baby will light up your life.



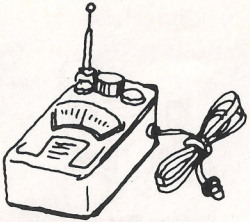
M67 Grenade

M31 Shot Gun

Silencer
Silent but deadly, this little device will help keep your mission hush-hush.

SURVIVAL GEAR

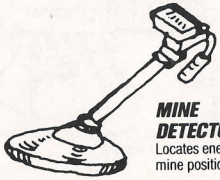
TRUTH GAS
After capturing an enemy commander, select the Truth Gas from your Equipment Mode and use it to encourage him to spill his guts.



BUGGING KIT
Inspired by Watergate, this device allows you to overhear enemy conversations taking place behind walls.

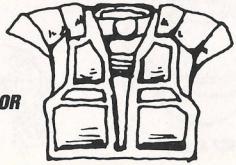
BOOTS
They protect your soles when walking across wooden boards laced with poison-tipped nails.

SMOKE BOMB
Signals your Commando squad, warning them where to attack.



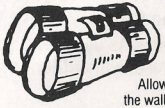
MINE DETECTOR
Locates enemy mine positions.

OXYGEN TANK
Gives you plenty of fresh air when you're underwater.
Note: Be sure to keep an eye on the Oxygen Supply Indicator at the bottom right of the Horizontal Screen.



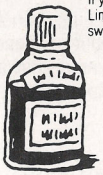
BODY ARMOR
Reduces your injuries by up to 50%.

INFRARED GOGGLES
Helps you detect alarm sensors.



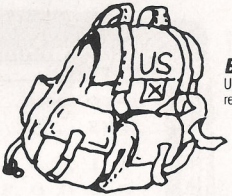
CLAIRVOYANT BINOCULARS
Allows you to see through the walls of Fortress Fanatic.

ANTIDOTE
If you've been poisoned, your Life Line will begin decreasing. Hurry and switch to the antidote to stop the loss of life.

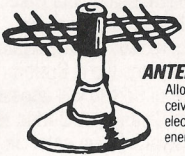


PASS CARDS (1-8)
These are the keys to your success, because they open doors which will lead to weapons, equipment, prisoners and eventually—victory!

RATIONS
Restores your Life Line.

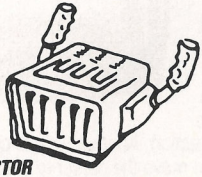


BACKPACK
Use it to carry twice as many remote control missiles and mines.



ANTENNA
Allows you to use the transceiver in areas which have been electronically jammed by the enemy.

POWER ARMOR
Gives you strength to move rocks and boulders.



X RAY DETECTOR
Detects weak spots in a wall so that you can destroy that portion of the wall with plastic explosives. By the way, you might consider slipping into the Power Armor before busting through these so called "weak spots".

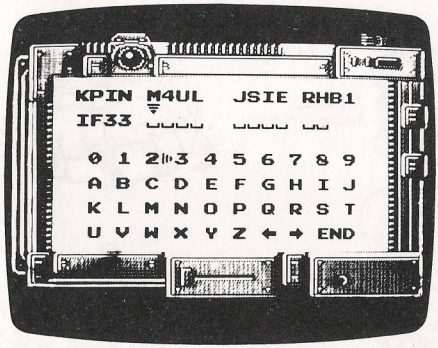
DRY CELL
If the battery level on your transceiver runs low, use the Dry Cell to repower it.

CODE NAME: PASSWORD

When your Life Line dwindles away, bringing your mission to a sudden and unsuccessful halt, you can save your weapons and rank by selecting PASSWORD. The transceiver will then come on the screen and display a secret code. Write the code down and save it!

If you want to continue playing after your demise, without turning off the machine, select CONTINUE.

How to restart your mission, utilizing Code Name: Password.



When the Title Screen appears at the beginning of the game, press the Start Button to call up the START/CONTINUE option. Using your Select Button, select Continue. Press the Start Button to receive an important message, then press the A Button and the Password Screen will appear. Use the Control Pad and A Button to enter the Password. If you enter an incorrect letter or number, press the B Button to move the cursor back to the mistake and then make the correction. Another way to correct errors: Move the cursor to the Forward/Backward Arrows (› ‹), then move the cursor to the incorrect letters or digits by pressing the A Button.

SURVIVAL TIPS

Before the Stealth copter took off from the aircraft carrier USS Grover Cleveland, your superiors compiled these helpful hints to keep you from falling prey to Higharolla and his band of terrorist thugs. Use them wisely.

1. Open as many doors as you can.
2. Listen to rescued prisoners and use the Truth Gas to force captured enemy commanders to talk. After rescuing a certain number of prisoners you'll be promoted in Rank, thus increasing your Life Line. Note: Every time a person's message stops, press the A Button.
3. The Silencer is somewhere in the Jungle. Find it, or else your shots will be heard 'round the world.
4. If you're lost or confused, try to contact J.T., Nick or Jennifer.
5. It takes either 3 punches or 1 thrust of the knife to bring down an enemy soldier. Sometimes, before he perishes, your victim will leave you with rations or extra ammo. (Hey, to the victor go the spoils!)
6. When you reach the main door of Base 1, hide behind the bushes then try to contact your pals. Afterall, J.T. might have a plan.

TREAT YOUR KONAMI GAME PAK CAREFULLY

- This Konami GAMES cassette is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the cassette.

- Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.

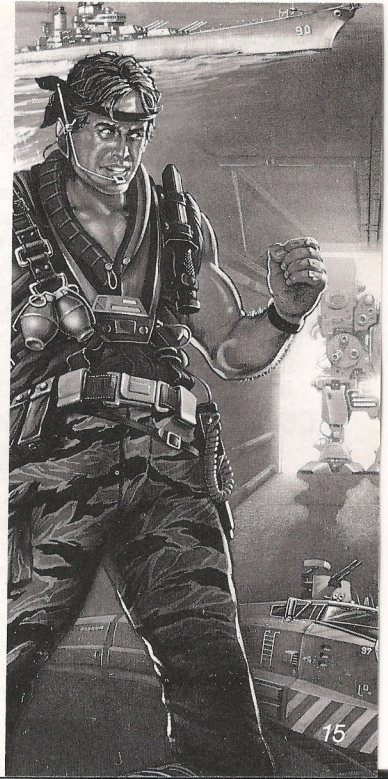
- Always make sure your computer is SWITCHED OFF when inserting the cassette or removing it from the computer.

BIENVENUE DANS LE MONDE DE KONAMI!

Vous êtes maintenant l'heureux possesseur de la véritable version de Snake's Revenge par KONAMI pour le Nintendo Entertainment System. Nous vous conseillons de lire attentivement les instructions suivantes avant de vous infiltrer dans FORT FANATIC, la forteresse puissamment gardée de l'Higharolla Kockamamie.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION/VOTRE MISSION 16
LES MEMBRES DE VOTRE COMMANDO 17
CONDUITE DE L'ACTION 18
LES CHAMPS DE BATAILLE 19
LES MODES TOP SECRETS 20
LES ARMES 21
L'EQUIPEMENT DE SURVIE 22
NOM DE CODE: MOT DE PASSE 24
CONSEILS DE SURVIE 25
CONSEILS D'UTILISATION DU JEU 26



DESTINATION ISHKABIBIL

L'hélicoptère Stealth, indétectable par radar, plonge et serpente à travers les étroits défilés d'une vaste chaîne de montagnes s'étendant des frontières du Téristan jusqu'à la capitale Ishkabibil. A quelques minutes de la zone de largage, vous étreignez votre fusil d'assaut et vous regardez par le hublot: tout autour de vous, c'est l'obscurité.

Les autres membres de votre commando du Bataillon FOX HOUND sont assis en face de vous. L'un aiguise son poignard. L'autre polit ses grenades. Tous se taisent, mais le silence est lourd d'un message net et clair – cette mission est la plus dangereuse jamais entreprise, à commencer par l'infiltration dans la forteresse du Colonel Vermon CaTaffy.

A partir de ce moment, vous allez mettre au défi l'Higharolla Kockamamie et son armée de fous furieux. Vous devrez vaincre des centaines de soldats brandissant des Uzi, un cuirassé puissamment armé et un train bondé pour atteindre votre objectif: la destruction du char Ultra-Cheik d'attaque nucléaire de l'Higharolla. Sinon le monde devra s'incliner devant un truand qui a remporté huit fois de suite l'Oscar de l'Individu le plus Impitoyable de l'Année.

COMMENT ACCOMPLIR VOTRE MISSION

Après avoir pénétré l'espace aérien du Téristan, l'hélicoptère Stealth parachutera votre formation à proximité de Fort Fanatic, un vrai sanctuaire de terroristes situé à la périphérie de Ishkabibil, où sont stationnées les troupes d'élite de l'Higharolla. De là, vous devrez vous infiltrer dans la forteresse en utilisant tous les talents que vous avez appris à l'Ecole d'Attaque Surprise FOX HOUND. Chuuuut, sans bruit. Sinon vous allez vous retrouver entouré de troupes d'assaut qui ne se comportent pas en accord avec la Convention de Genève.

Alors que vous vous faufilez à l'intérieur de la forteresse, restez en éveil pour localiser les armes cachées, les équipements vitaux et, surtout, les POTs (Prisonniers du Terrorisme) qui vous communiqueront des renseignements indispensables au succès de l'opération. Soyez sur le qui-vive également pour détecter les projecteurs et les hélicoptères espions qui vous surveilleront pour donner votre position.

Si, au cours de la mission, vous recevez un SIGNAL D'APPEL (CALL SIGNAL), ou si, à n'importe quel moment, vous désirez prendre contact avec J.T., Nick ou Jennifer, utilisez votre émetteur-récepteur (voir les explications de la page 8).

Pour finir, n'oubliez pas ceci: vous devez localiser des cartes de laissez-passer spéciales qui vous permettront de vous frayer un chemin dans les bâtiments ennemis ou de pénétrer dans des pièces renfermant des armes et du matériel de la plus haute importance. Chacune de ces cartes (1 à 8) possède un code secret correspondant à différentes portes et sans elles vous feriez aussi bien d'échanger votre tenue de combat contre un costume de civil.

LES TROIS MEMBRES DE VOTRE COMMANDO (et leur astucieuse amie Jennifer)

(Ecrivez votre nom ici)

VOUS: VERITABLE SERPENT

Ceinture Noire en 32 formes de combats orientaux et formé à toutes les armes universellement connues, vous êtes la machine de combat la plus meurtrière de FOX HOUND. Il y a en vous un mélange de Rambo, de James Bond, de John Wayne et de Lawrence d'Arabie. Vous êtes également le chef de cette mission périlleuse et, si vous mordez la poussière, le monde libre en fera autant.

J.T.

Espion Double Zéro du Service de Renseignements super-secret de l'Armée de l'Air, John Turner est le plus grand artiste en camouflage qui fût jamais. La dernière fois qu'il a été vu, c'était quelque part dans le Sud Vietnam en 1969. Mais n'ayez crainte, il se montrera pour cette mission.

COMMANDO NICK MYER

Nick a obtenu ses diplômes à Harvard avec les plus hautes distinctions, mais il a jugé par trop bridée la combativité de Wall Street. Cette raison l'a poussé à rallier le FOX HOUND, où il devint rapidement un gourou en explosifs et le responsable de la Division Nitroglycérine. Son surnom: La Bomba.

JENNIFER X

On ne sait pas grand chose de Jennifer, sauf qu'elle a un don quasi surnaturel pour s'infiltrer dans les états-majors ennemis. Actuellement elle joue le rôle d'un expert en informatique dans le centre nerveux de Fort Fanatic. On prétend qu'elle serait la jeune soeur de Ginger de l'Ile de Gilligan. Une indication: son nom de code secret est Yr. Person.

CONDUITE DE L'ACTION
LA COMMANDE DE VOTRE SOLDAT

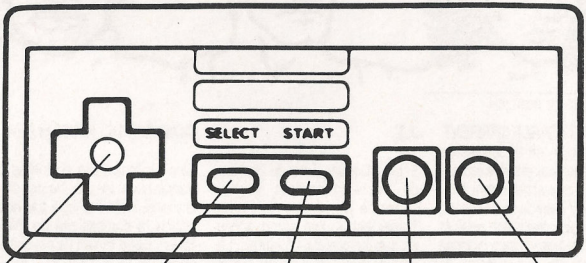
BOUTON A Au niveau de l'Ecran Principal, appuyez sur ce bouton pour utiliser vos armes ou votre équipement. Au niveau de l'Ecran Horizontal, appuyez pour sauter.

BOUTON B Au niveau de l'Ecran Principal, appuyez sur ce bouton pour donner un coup de poing ou un coup de poignard. Au niveau de l'Ecran Horizontal, appuyez pour utiliser vos armes.

BOUTON START Appuyez pour débuter votre mission ou pour interrompre l'action.

BOUTON SELECT Appuyez en cours de jeu, et le Sous-écran Sélection de Mode (MODE SELECTION) viendra s'afficher. Voir à la page 7 pour des détails sur la façon de choisir une arme, un équipement ou l'émetteur-récepteur à partir du Sous-écran.

MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE Appuyez sur la manette pour faire bouger votre soldat dans quatre directions différentes. Si vous êtes dans l'Ecran Horizontal (qui s'affiche après votre combat en Base 1), appuyez sur Bas pour vous accroupir, puis sur Gauche ou Droite pour ramper.

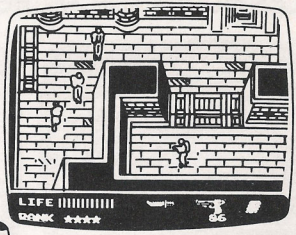


Manette multidirectionnelle **Select** **Start** **Bouton B** **Bouton A**

LES CHAMPS DE BATAILLE

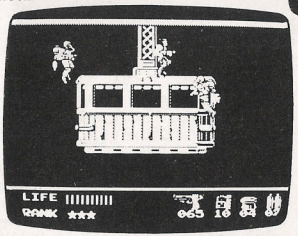
ECRAN PRINCIPAL

Votre ligne de vie
Votre grade
(Souvenez-vous que plus votre grade est élevé, plus votre ligne de vie est longue)
L'arme que vous avez choisie dans la Section B de l'Ecran des Armes
L'arme que vous avez choisie dans la Section A de l'Ecran des Armes
L'équipement que vous utilisez

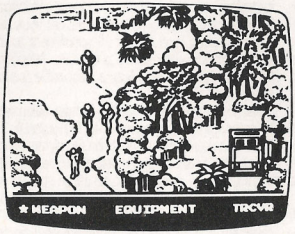


ECRAN HORIZONTAL

Votre ligne de vie
Votre grade



L'arme ou l'équipement que vous utilisez
Le nombre d'explosifs
Le nombre de rations
Le nombre de réservoirs d'oxygène



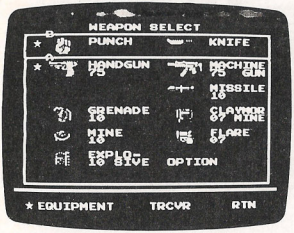
LE SOUS-ECRAN SELECTION DE MODE

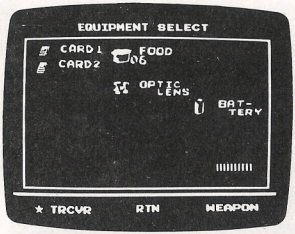
Tout au long de la mission, vous chercherez partout des armes et des équipements essentiels à votre survie. Vous resterez aussi en contact constant avec vos compagnons pour trouver des indices.

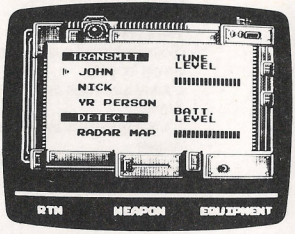
A tout moment, vous pouvez changer d'arme principale, passer à un équipement différent ou utiliser l'émetteur-récepteur. Pour ce faire, appuyez sur le Bouton Select, et le Sous-écran SELECTION DE MODE viendra s'afficher. Puis, à l'aide de la manette multidirectionnelle, déplacez le curseur "étoile" soit sur Arme, soit sur Equipement, soit encore sur Emetteur-récepteur. Terminez en appuyant sur le Bouton A.

Lorsque vous avez fini l'échange d'articles, faites revenir le curseur "étoile" dans le Sous-écran à l'aide du Bouton Select, et placez-le auprès de RTN en utilisant la manette multidirectionnelle. Appuyez sur le Bouton A et vous vous retrouverez en pleine action.

LES MODES TOP SECRETS







MODE ARMES

Ce mode comporte deux sections: A et B. Dans la Section B, vous choisirez de combattre soit avec vos poings, soit avec un poignard. Dans la Section A, vous déciderez de l'arme la mieux adaptée à la situation de combat dans laquelle vous vous trouvez. Par exemple -- si l'ennemi vous coince dans une pièce au moyen d'un dispositif de blocage de porte, vous pourrez choisir soit des grenades à main, soit du plastic pour le détruire.

Pour faire vos choix, appuyez sur le Bouton Select pour faire aller le curseur "étoile" d'une section à une autre, appuyez ensuite sur la manette multidirectionnelle pour choisir une arme. Après avoir fait votre choix, appuyez sur le Bouton A, puis sur le Bouton Select pour revenir au Sous-écran SELECTION DE MODE.

MODE EQUIPEMENT

Ce mode est extrêmement important, car vous y choisirez tout l'équipement dont vous avez besoin en suivant une séquence identique à celle décrite dans le mode Armes.

N'oubliez pas qu'il s'agit du mode où vos cartes de laissez-passer sont conservées. Au cours de cette mission, vous devrez faire passer le curseur "étoile" d'une carte à une autre afin d'entrer dans certaines pièces. Etant à l'intérieur d'une pièce, il se peut que vous ayez à changer à nouveau d'équipement. Par exemple -- si vous vous trouvez soudainement sous l'eau, vous aurez à déplacer le curseur "étoile" sur le réservoir d'oxygène jusqu'à ce que vous remontiez à la surface.

Autre remarque: vos rations sont également conservées ici. Si votre ligne de vie diminue dangereusement, passez dans ce mode, placez le curseur "étoile" sur les rations, appuyez ensuite sur le Bouton A. Vous aurez la sensation d'être à nouveau gonflé à bloc!

Remarque: plus vous avancerez dans le jeu, plus vous pourrez choisir d'armes et d'équipements.

MODE EMETTEUR-RECEPTEUR

Dans ce mode, vous pouvez soit répondre à un Signal d'Appel (CALL SIGNAL) en appuyant sur le Bouton Select, soit essayer d'engager la communication avec l'un de vos compagnons. Pour émettre, appuyez sur la manette multidirectionnelle afin d'aligner le curseur sur J.T., Nick ou Jennifer; appuyez ensuite sur le Bouton A. S'ils ne disposent pas d'informations, ils ne répondront pas... mais continuez à essayer tout au long de la mission, car vous ne savez jamais à quel moment ils pourraient avoir une information intéressante pour vous. Attention toutefois, votre émetteur-récepteur est inutile quand l'alerte ennemie retentit.

Remarque: après avoir fini de lire chaque élément du message à l'écran, appuyez sur le Bouton A.

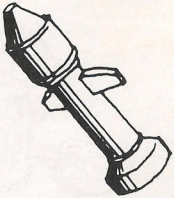
Ce mode comporte une fonction supplémentaire, à savoir le Canal Détection (Detection Channel). Si vous placez le curseur sur ce canal spécial et appuyez sur le Bouton A, une grille sera affichée. Si J.T. ou Nick ont laissé derrière eux un émetteur-récepteur à votre intention, l'emplacement de ce dernier clignotera.

ARMES MORTELLES

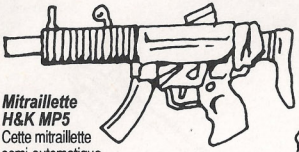
Beretta M92
Une arme dévastatrice pouvant être équipée d'un silencieux.

Mine Claymore
Appuyez une fois sur le Bouton A pour l'amorcer, une deuxième fois pour déclencher l'explosion.

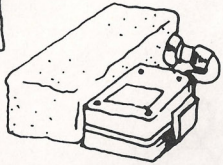
Missile téléguidé
Après avoir lancé ce missile, dirigez-le vers son objectif au moyen de la manette multidirectionnelle.
Remarque: vous ne pouvez pas bouger quand vous guidez le missile.



La mine
A placer dans des endroits stratégiques pour surprendre les soldats ennemis qui arrivent.
Remarque: trois mines par écran au maximum.



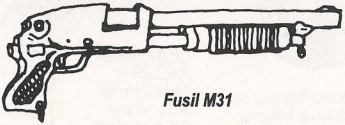
Mitraillette H&K MP5
Cette mitraillette semi-automatique peut être équipée d'un silencieux.



Explosifs plastic

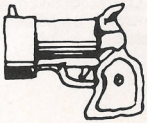
Poignard ACME officiel de commando

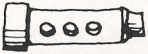
Grenade M67



Fusil M31

Lance-fusée
Quand l'écran devient sombre, ce petit engin vous éclaire la vie.

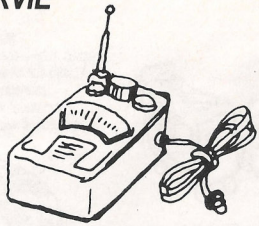




Silencieux
Silencieux mais meurtrier, ce petit dispositif vous aidera à mener votre mission sans bruit.

EQUIPEMENT DE SURVIE

GAZ DE VERITE
Après avoir capturé un officier ennemi, choisissez le gaz de vérité dans votre Mode Equipement pour l'encourager à vider son sac.



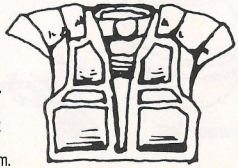
ENSEMBLE D'ESPIONNAGE
S'inspirant de Watergate, ce dispositif vous permet d'entendre les conversations ennemies tenues derrière des murs.

BOTTES
Elles vous protègent la plante des pieds quand vous marchez sur des planches hérissées de clous empoisonnés.

BOMBE FUMIGENE
Fournit des indications à votre équipe de commando, la prévenant de l'endroit de l'assaut.

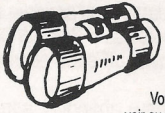
DETECTEUR DE MINES
Localise l'emplacement des mines adverses.

RESERVOIR D'OXYGENE
Vous donne tout l'air frais dont vous avez besoin quand vous êtes sous l'eau. Remarque: ne perdez pas de vue l'indicateur de pression d'oxygène dans la partie inférieure droite de l'écran Horizontal.



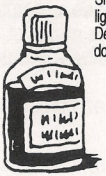
GILET PARE-BALLES
Réduit votre taux de blessures de 50% au maximum.

LUNETTES A INFRA-ROUGE
Vous aident à détecter les dispositifs d'alarme.



JUMELLES PERCE-MURAILLES
Vous permettent de voir au travers des murs de Fort Fanatic..

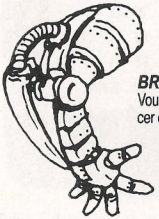
ANTIDOTE
Si vous avez été empoisonné, votre ligne de vie commencera à baisser. Dépêchez-vous de prendre cet antidote pour éviter de perdre votre vie.



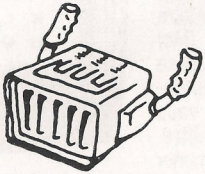
RATIONS
Rétablissent votre ligne de vie.

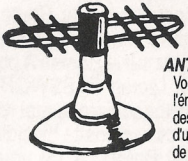
SAC A DOS
Sert à transporter deux fois plus de missiles téléguidés et de mines.

CARTES LAISSEZ-PASSER (1-8)
Ce sont les clés de vos succès, car elles ouvrent des portes vous menant à des armes, des équipements, des prisonniers et, finalement, à la victoire!



BRAS D'ACIER
Vous donne la force de déplacer des rochers et des blocs.





ANTENNE
Vous permet d'utiliser l'émetteur-récepteur dans des endroits faisant l'objet d'un brouillage électronique de la part de l'adversaire.

DETECTEUR A RAYONS X
Détecte les points faibles d'un mur afin de pouvoir le détruire au plastic. A propos, il serait peut-être bon de revêtir le Bras d'Acier avant de franchir ces prétendus points faibles.

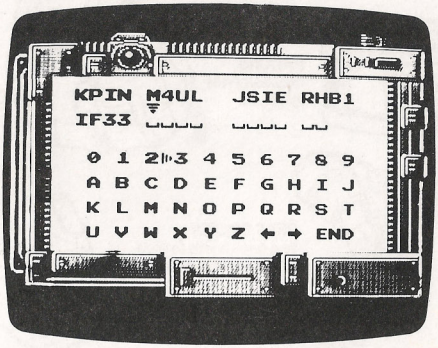
PILE SECHE
Si le niveau de la batterie de votre émetteur-récepteur baisse, servez-vous de la pile sèche pour la recharger.

NOM DE CODE: MOT DE PASSE

Quand votre ligne de vie tombe à zéro, provoquant l'arrêt soudain et l'échec de votre mission, vous pouvez sauver vos armes et votre grade en choisissant PASSWORD (Mot de Passe). L'émetteur-récepteur apparaîtra à l'écran pour communiquer un code secret. Relevez ce code et gardez-le précieusement!

Si vous voulez continuer à jouer après votre abandon, sans éteindre l'appareil choisissez CONTINUE.

Comment redémarrer votre mission en utilisant le nom de code: Mot de Passe.



Quand l'écran Titre apparaît au début de la partie, appuyez sur le Bouton Start pour appeler l'option START/CONTINUE. Choisissez CONTINUE au moyen du Bouton Select. Appuyez sur le Bouton Start afin de recevoir un message important; puis appuyez sur le Bouton A pour faire apparaître l'écran PASSWORD (Mot de Passe). Introduisez le mot de passe au moyen de la manette multidirectionnelle et du Bouton A. Si vous vous trompez de lettre ou de chiffre, appuyez sur le Bouton B pour ramener le curseur sur le caractère erroné et faites la correction. Une autre façon de corriger les erreurs consiste à placer le curseur sur les flèches Avant/Arrière (> <), puis à le placer sur les lettres ou chiffres inexacts en appuyant sur le Bouton A.

CONSEILS DE SURVIE

Avant le décollage de l'hélicoptère Stealth du porte-avions USS Grover Cleveland, vos supérieurs ont dressé une liste de conseils qui vous permettront d'éviter de tomber aux mains de l'Higharolla et de ses sbires. Utilisez-les avec discernement.

1. Ouvrez le maximum de portes.
2. Ecoutez les récits des prisonniers rescapés et servez-vous des gaz de vérité pour forcer les officiers ennemis à parler. Après avoir libéré un certain nombre de prisonniers, vous accéderez à un grade supérieur, ce qui augmentera votre ligne de vie. Remarque: chaque fois que le message d'une personne s'arrête, appuyez sur le Bouton A.
3. Le Silencieux se trouve quelque part dans la jungle. Trouvez-le, sinon vos coups de feu seront entendus à l'autre bout du monde.
4. Si vous êtes perdu ou indécis, essayez d'entrer en contact avec J.T., Nick ou Jennifer.
5. Pour mettre un soldat ennemi hors de combat, il faut soit trois coups de poing, soit un coup de poignard. Quelques fois, avant de mourir, votre victime vous laissera des rations ou des munitions supplémentaires (au vainqueur va le butin!).
6. Quand vous arrivez à l'entrée principale de la Base 1, cachez-vous derrière les buissons, puis essayez d'entrer en liaison avec vos camarades. Après tout, J.T. pourrait avoir un plan.

CONSEILS D'UTILISATION

- Cette cartouche KONAMI est un appareil de haute précision. Elle ne doit pas être rangée dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de la cogner ou de la laisser tomber. N'essayez pas de l'ouvrir ou de la démonter.
- Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité. Cela pourrait endommager le jeu.
- Assurez-vous toujours que votre appareil est HORS TENSION lorsque vous introduisez ou retirez la cartouche.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.40.33.33 .

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Nintendo Service - Monteur
Trade Mart. B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02/478.92.08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

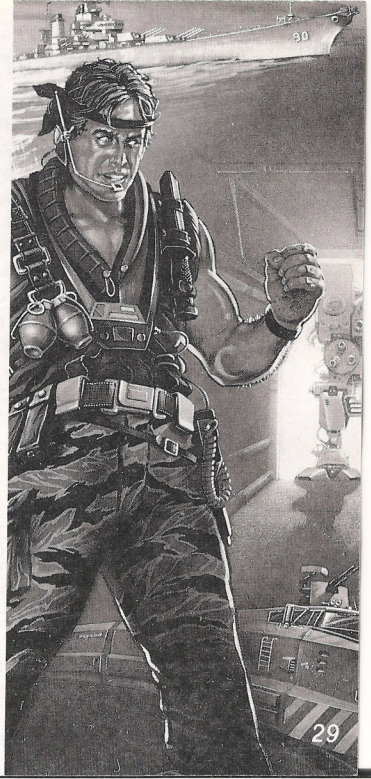
Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

WELKOM IN DE WERELD VAN KONAMI!

Je bent nu de trotse bezitter van KONAMI's oorspronkelijke versie van Snake's Revenge voor het Nintendo Entertainment System. We adviseren je de hierna volgende instructies goed door te lezen voordat je Higharolla Kockamamie's zwaar bewaakte FORT FANATIC infiltreert.

INHOUD

INLEIDING/HOE JE HET SPEELT 30
DE COMMANDO'S 31
HOE JE JE COMMANDO'S BESTUURT 32
SLAGVELDEN 33
SUPERGEHEIME KEUZEMOGELIJKHEDEN 34
WAPENS 35
UITRUSTING 36
CODENAAM: PASWOORD 38
TIPS OM TE OVERLEVEN 39
BEHANDEL JE KONAMI CASSETTE MET ZORG .. 40



INLEIDING/HOE JE HET SPEELT

BESTEMMING ISHKABIBIL

Onzichtbaar voor de radar wentelt en kronkelt de Stealth helicopter zich door de enge passen van een enorm gebergte dat zich uitstrekt vanaf de grenzen van Teristan tot aan Ishabibil, de hoofdstad van dit land. Je bent nog maar enkele minuten van de landingszone verwijderd. Je omklemt je aanvalsgeweer en staart uit het venster. Overal is het donker.

Je mede-commando's van het FOX HOUND bataljon zitten tegenover je. Eén van hen zit zijn mes te slijpen. De andere poetst zijn handgranaten op. Niemand praat, maar in die stilte komt één boodschap luid en duidelijk over: dit wordt de gevaarlijkste missie die ooit is ondernomen, nog gevaarlijker dan de infiltratie van het bolwerk van Kolonel Vermon CaTaffy.

Want dit keer ga je Higharolla en zijn leger van dolle idioten te lijf. Wil je je doel - de vernietiging van de nucleaire aanvalstank van Super-Sjeik Higharolla - bereiken, dan krijg je te maken met vele honderden met Uzi's bewapende soldaten, maar ook met een zwaarbewapend slagschip en een locomotief vol explosieven. En gaat het mis, dan wordt de wereld op de knieën gedwongen door iemand die acht keer achter elkaar de "Prijs voor de Meest Genadeloze Man van het Jaar" heeft gewonnen.

HOE JE JE MISSIE VOLTOOIT

Als de Stealth helicopter eenmaal in het luchtruim van Teristan is binnengedrongen, zet het jou en je manschappen even buiten Fort Fanatic af. In dit toevluchtsoord voor terroristen aan de rand van Ishkabibil zijn de gestoorde troepen van Higharolla gelegerd. Van daar af moet je het fort zien binnen te dringen. Daarbij zal je alle vaardigheden die je bij de FOX HOUND School voor Sluipaanvallen hebt opgedaan hard nodig hebben. Sssst... stil! Want anders word je plotseling ingesloten door troepen die het spel niet volgens de Conventie van Genève spelen.

Terwijl je je als een slang door het fort werkt, moet je goed uitkijken naar verborgen wapens, belangrijke uitrustingsstukken en vooral naar GVT's (Gevangenen van Terroristen). Die kunnen je namelijk informatie verschaffen die onmisbaar is voor het succes van deze missie. Kijk ook goed uit naar zoeklichten en speurende heli's die proberen jou op te sporen.

Als je tijdens deze missie een "CALL SIGNAL" ontvangt of als je wanneer dan ook contact wilt opnemen met J.T., Nick of Jennifer, moet je je radio gebruiken (zie pagina. 8).

Tenslotte moet je er ook nog aan denken de speciale Passen te zoeken waarmee je door vijandelijke gebouwen kunt komen of kamers kunt binnengaan waar zich onmisbare wapens en uitrustingsstukken bevinden. Elk van deze Passen (1-8) heeft een geheime code die bij verschillende deuren hoort. Als je ze niet vindt, kun je net zo goed je gevechtstenue inruilen voor een burgerpak.

DE COMMANDO'S

(Zet hier je naam)

AKA: SOLID SNAKE

Met je zwarte band in 32 Oosterse vechtsporten en je vaardigheid met alle wapens die er maar zijn, ben jij FOX HOUND's dodelijkste vechtmachine - een combinatie van Rambo, James Bond, John Wayne en Lawrence van Arabië.
Tevens ben je de leider van deze gevaarlijke missie en als jij in het stof bijt, is het ook afgelopen met de wereld.

J.T.

John Turner, een dubbel-nul-spion van de supergeheime inlichtingendienst van de Luchtmacht, is de grootste camouflage-artiest die ooit bestaan heeft. Hij is voor het laatst in Vietnam gezien, ergens in 1969. Maar maak je geen zorgen, voor deze missie komt hij tevoorschijn.

COMMANDO NICK MYER

Nick is magna cum laude afgestudeerd van Harvard, maar hij vond daarna het moordende wereldje van Wall Street nog veel te tam. Daarom heeft hij zich bij FOX HOUND aangesloten en zich daar ontwikkeld tot een grootmeester met explosieven en de leider van de Nitroglycerine Divisie. Nick's bijnaam is La Bomba.

JENNIFER X

Over Jennifer is heel weinig bekend, behalve dat zij over een ongelooflijke vaardigheid beschikt in het infiltreren van een vijandelijk hoofdkwartier. Momenteel doet zij zich voor als een computerdeskundige in het zenuwcentrum van Fort Fanatic. Er wordt gefluisterd dat zij het jongere zusje is van Ginger uit Gilligan's Island. Tip: Haar geheime codenaam is Yr.Person.

HOE JE JE COMMANDO'S BESTUURT

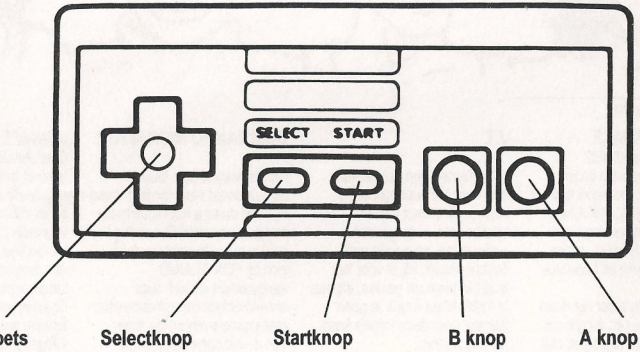
A KNOP In het Hoofdscherm druk je hierop om je wapens of je uitrusting te gebruiken. In het Horizontale Scherm gebruik je deze om te springen.

B KNOP In het Hoofdscherm druk je hierop om een vuiststoot of een messteek uit te delen. In het Horizontale Scherm gebruik je hem om je wapens te gebruiken.

STARTKNOP Druk hierop om met je missie te beginnen of als je wilt pauzeren.

SELECTKNOP Als je hier tijdens het spel op drukt, verschijnt het "MODE SELECTION" scherm. Zie pagina 7 voor nadere informatie over de wijze waarop je een wapen, uitrustingsstukken of de radio kunt kiezen via het Sub-Scherm.

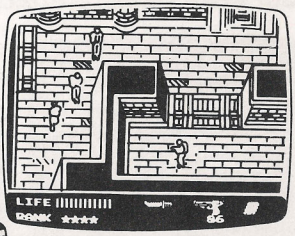
VIERPUNTSDRUKTOETS Druk hierop om je commando's in verschillende richtingen te sturen. Ben je in een Horizontaal Scherm (dat verschijnt nadat je je door Basis 1 hebt heengevochten), druk dan op de onderkant hiervan om op je buik te gaan liggen en vervolgens op de linker- of rechterkant ervan om over de grond te kruipen.



SLAGVELDEN

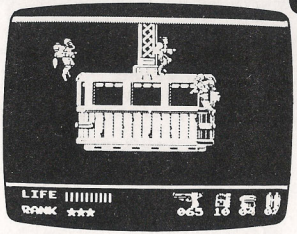
HOOFDSCHERM

Jouw Levensmeter
Je Rang
Denk er aan: hoe hoger je Rang, hoe langer je Levensmeter
Het wapen dat je hebt gekozen in sectie B van het Wapenscherm
Het wapen dat je hebt gekozen in sectie A van het Wapenscherm
De uitrusting die je gebruikt

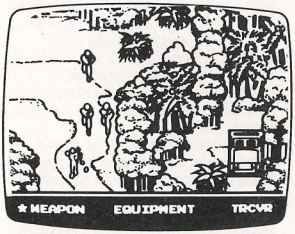


HORIZONTAAL SCHERM

Jouw Levensmeter
Je Rang



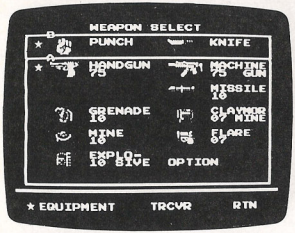
De wapens of de Uitrusting die je gebruikt
Het aantal explosieven
De hoeveelheid rantsoenen
Het aantal zuurstoftanks

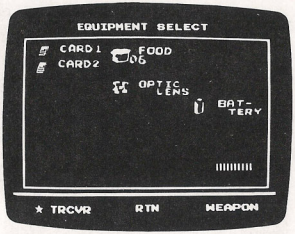


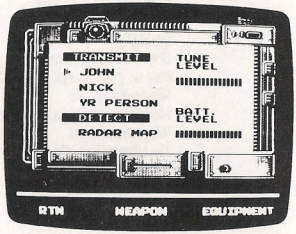
HET SUBSCHERM VOOR HET KIEZEN VAN JE UITRUSTING

Gedurende je gehele missie moet je overal zoeken naar speciale wapens en uitrustingsstukken die van belang zijn om te overleven. Je staat ook voortdurend in contact met je medestanders die aanwijzingen voor je hebben.
Op ieder gewenst moment mag je je primaire wapens omwisselen, andere uitrustingsstukken uitkiezen of je radio gebruiken. Daarvoor moet je op de SELECTKNOP drukken, waarna het "MODE SELECTION" sub-scherm verschijnt. Gebruik vervolgens de Vierpuntsdruktoets om de "ster" naar "Weapon" (wapen), "Equipment" (uitrusting) of "Transceiver" (radio) te verplaatsen en druk tenslotte op de A knop.
Nadat je je uitrustingsstukken hebt omgewisseld, moet je de "ster" weer met de SELECTKNOP naar het sub-scherm brengen en hem met de Vierpuntsdruktoets bij "RTN" plaatsen. Als je daarna op de A knop drukt, zit je weer midden in het strijdgewoel.

SUPERGEHEIME KEUZEMOGELIJKHEDEN







WAPENKEUZE

De "Weapons Mode" heeft twee secties: A en B. In sectie B bepaal je, of je met je vuisten dan wel met een mes wilt vechten. In sectie A beslis je welk wapen het meest geschikt is voor de gevechtssituatie waarin je bent. Bijvoorbeeld: Als de vijand je vastzet in een kamer waarvan de deur kan worden vastgezet, gebruik je bij voorkeur handgranaten of plastic-explosieven om die op te blazen.

Om te kiezen verplaats je de ster met de SELECTKNOP van sectie naar sectie en gebruik je de Vierpuntsdruktoets om een wapen te selecteren. Daarna druk je op de A knop en vervolgens op de SELECTKNOP om in het "MODE SELECTION" sub-scherm terug te keren.

KEUZE UITRUSTING

In deze uiterst belangrijke stand kies je de uitrusting die je nodig hebt op dezelfde manier als bij de wapenkeuze.

Denk er aan, dat hier je Passen worden bewaard. Tijdens je missie moet je de "ster" van kaart naar kaart verplaatsen om bepaalde kamers binnen te kunnen. Ben je eenmaal in zo'n kamer, dan kan het nodig zijn dat je van uitrusting wisselt. Bijvoorbeeld: Als je je plotseling onder water bevindt, moet je de "ster" naar de zuurstoftank brengen totdat je weer boven bent.

Nog iets om aan te denken: Hier worden ook je rantsoenen bewaard. Als je Levensmeter laag komt te staan, ga dan naar deze "mode", verplaats de "ster" naar de rantsoenen en druk dan op de A knop. Je voelt je dan als een nieuwe commando.

N.B.: Hoe verder je in het spel komt, hoe meer keuze je krijgt aan wapens en uitrustingsstukken.

KEUZE RADIOSTAND

In deze "mode" kun je antwoorden op een "CALL SIGNAL" (oproepteken) door op de SELECTKNOP te drukken of proberen in contact te komen met één van je commando's. Gebruik voor dit laatste de Vierpuntsdruktoets om de cursor bij J.T., Nick of Jennifer te plaatsen en druk dan op de A knop. Als ze geen enkele aanwijzing hebben zullen ze niet antwoorden... maar blijf het gedurende de hele missie proberen, want wie weet of ze niet een waardevolle tip voor je hebben. Eén waarschuwing: je hebt niets aan je radio als het alarm van de vijand klinkt.

N.B.: Nadat je elk deel van de boodschap op het scherm hebt gelezen, moet je op de A knop drukken.

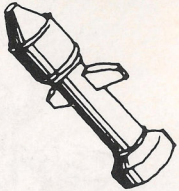
Deze "mode" bevat nog een functie: het Detectie-kanaal. Als je de cursor bij dit speciale kanaal zet en op de A knop drukt, verschijnen er allemaal vakjes. Als J.T. of Nick ergens een radio hebben verstopt die jij moet zien te vinden, wordt de plaats daarvan door geknipper aangegeven.

WAPENS

Beretta M92
Een zeer effectief vuurwapen waar een geluiddemper op kan.

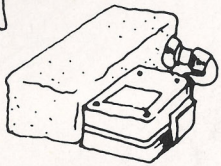
Claymore Mine (Claymore mijn)
Druk op de A knop om deze op scherp te zetten en dan nog eens om hem te laten ontploffen.

Guided Missile (geleid projectiel)
Stuur deze raket nadat je hem hebt afgevuurd met de Vierpuntsdruktoets naar zijn doel. Je mag je daarbij niet bewegen.



The Mine (de mijn)
Plaats deze op belangrijke plekken om aanstormende vijanden te verrassen. N.B.: Per scherm kunnen er maar drie mijnen worden geplaatst.

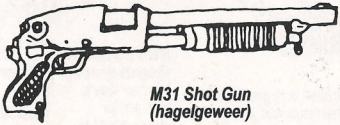
H&K MP5 Machine Gun (machinegeweer)
Een semi-automatisch machinegeweer waar eveneens een geluiddemper op kan.



Plastic Explosives (plastic-explosieven)

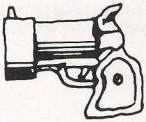
ACME's Official Commando Knife (ACME's officiële commandomes)

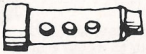
M67 Grenade (handgranaat)



M31 Shot Gun (hagelgeweer)

Flare gun (lichtpistool)
Als het scherm donker wordt brengt dit licht in de duisternis.

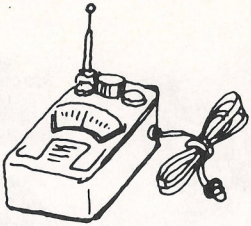




Silencer (geluiddemper)
Dit stille maar dodelijke hulpstuk helpt je om je missie ongemerkt uit te voeren.

UITRUSTING

TRUTH GAS (waarheidsgas)
Nadat je een vijandelijke commandant hebt gevangen, kies je in de "Equipment Mode" dit Waarheidsgas uit om hem alles te laten vertellen wat hij weet.



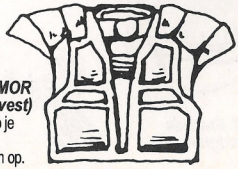
BUGGING KIT (afluisterset)
Met dit apparaatje, dat geïnspireerd is op Watergate, kun je vijandelijke gesprekken die achter muren plaatsvinden afluisteren.

BOOTS (laarzen)
Deze beschermen je voetzolen als je over houten planken vol giftige spijkers loopt.

SMOKE BOMB (rookbom)
Een teken voor je commando's om aan te geven waar ze moeten aanvallen.

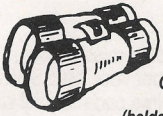
MINE DETECTOR (mijndetector)
Geeft de plaatsen van vijandelijke mijnen aan.

OXYGEN TANK (zuurstoftank)
Verschaft je genoeg frisse lucht als je onder water bent. N.B.: Houd wel de meter die je zuurstofvoorraad aangeeft in de gaten. Die bevindt zich rechts onderin het horizontale scherm.



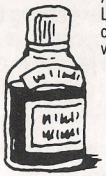
BODY ARMOR (kogelvrij vest)
Hierdoor loop je 50% minder verwondingen op.

INFRARED GOGGLES (infrarode bril)
Helpt je alarmdetectors te ontdekken.



CLAIRVOYANT BINOCULARS (helderziende-kijker)
Hiermee kun je door de muren van Fort Fanatiek heen kijken.

ANTIDOTE (tegengif)
Als je vergiftigd bent, gaat je Levensmeter teruglopen. Schakel dan snel over naar dit tegengif om dit verlies aan leven tegen te gaan.

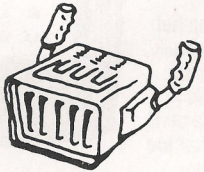


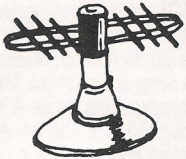
RATIONS (rantsoen)
Herstelt je Levensmeter.

BACKPACK (rugtas)
Gebruik deze om twee keer zoveel raketten met afstandsbediening en mijnen mee te nemen.

PASS CARDS (1-8) (pas-kaarten)
Dit zijn de sleutels tot je succes, want je kunt er deuren mee openen die je naar wapens, uitrustingsstukken, gevangenen en uiteindelijk de overwinning leiden.

POWER ARMOR (kracht-harnas)
Geeft je de kracht om rotsen en grote keien te verplaatsen.





ANTENNA (antenne)
Hiermee kun je je radio gebruiken in gebieden waar de vijand je verbindingen electronisch stoort.

X RAY DETECTOR (röntgenstraal-detector)
Spoort zwakke plekken in een muur op zodat je die muur daar met springplastic kunt vernietigen. Tussen twee haakjes: Misschien is het de overweging waard het kracht-harnas aan te trekken voor je je door deze zogenaamde "zwakke punten" heen blaast.

DRY CELL (batterij)
Als de batterij in je radio niet krachtig genoeg meer is, gebruik dan deze om hem weer op te laden.

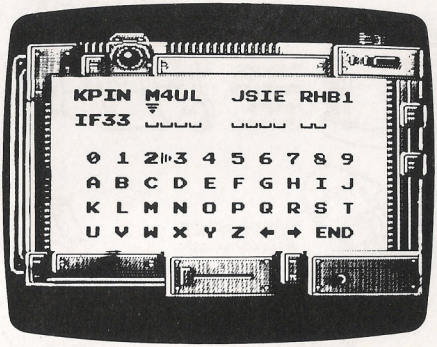
CODENAAM: PASWOORD

Als je Levensmeter gestaag terugvalt, waardoor je missie plotseling en zonder succes ten einde komt, kun je je wapens en je rang behouden door voor "PASSWORD" te kiezen. De radio verschijnt dan op je scherm en toont een geheime code. Schrijf die op en bewaar hem!

Als je nadat je gesneuveld bent weer wilt doorspelen zonder de computer uit te zetten, kies je voor "CONTINUE".

Hoe je je missie weer opnieuw start met de codenaam: paswoord.

Als aan het begin van het spel het Titelscherm verschijnt druk je op de STARTKNOP om de "START/CONTINUE"-keuze op te roepen. Kies "CONTINUE" met de SELECTKNOP. Druk daarna op de STARTKNOP om een belangrijke mededeling te ontvangen en vervolgens op de A knop, waarna het Paswoord-scherm verschijnt. Gebruik de Vierpuntsdruktoets en de A knop om dit Paswoord in te voeren. Als je een fout teken invoert, druk je op de B knop om de cursor daar weer naar toe te brengen en je fout te herstellen.



Nog een manier van corrigeren: Verplaats de cursor naar de naar voren en naar achteren wijzende pijlen (> <) en druk daarna op de A knop om hem naar de foute letters of cijfers te verplaatsen.

TIPS OM TE OVERLEVEN

Voordat de Stealth helicopter van het vliegdekschip USS Grover Cleveland opsteeg, hebben je meerderen deze handige tips verzameld om te voorkomen dat je in de handen van Higharolla en zijn bende boosaardige terroristen valt. Gebruik ze met verstand.

1. Open zoveel deuren als je kunt.
2. Luister naar geredde gevangenen en gebruik het Waarheidsgas om gevangen genomen vijandelijke commandanten aan de praat te krijgen. Nadat je een aantal gevangenen hebt gered, word je gepromoveerd, waardoor ook je Levensmeter langer wordt. N.B.: Druk telkens als iemands boodschap beëindigd is op de A knop.
3. De Geluiddemper ligt ergens in het oerwoud. Zorg dat je hem vindt, anders horen ze je schoten over de hele wereld.
4. Als je verdwaalt of verward raakt, probeer dan met J.T. of Jennifer in contact te komen.
5. Om een vijandelijke soldaat uit te schakelen moet je hem drie keer een vuiststoot geven of één keer met je mes steken. Soms ontvang je van die tegenstander voordat deze sterft rantsoenen of extra munitie. (De buit is immers voor de overwinnaar!)
6. Als je de hoofddeur van Basis 1 bereikt, verstop je dan achter de bosjes en probeer met je kameraden in contact te komen. Want misschien heeft J.T. wel een plan.

HOE JE JE SPEL IN GOEDE STAAT HOUDT
Behandel je KONAMI cassette met zorg

- Deze KONAMI spelcassette is een precisieprodukt met zeer complexe electronica. Voorkom harde schokken of stoten en extreem hoge of lage temperaturen. Probeer nooit de cassette te openen of de buitenkant er af te halen.
- Raak de contacten niet aan en voorkom dat deze met water in contact komen, anders beschadig je de electronische onderdelen.
- Let er altijd op dat je computer UIT staat als je er een cassette indoet of uithaalt.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel. 02-478.92.08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02/478.92.08 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Francais

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

KONAMI®

Snake's Revenge™ is a trademark of Konami. Konami® is a registered trademark
of Konami Co., Ltd. Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.
© 1991 Konami

Imprime au Japon
Printed in Japan